

MAG INTERACTIVE

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)
DELÅRSRAPPORT SEP-NOV 2017

2017/18

DELÅRSRAPPORT SEP—NOV 2017

OM

MAG INTERACTIVE AB (PUBL)

MAG INTERACTIVE ÄR EN LEDANDE UTVECKLARE OCH FÖRLÄGGARE AV CASUALSPEL FÖR MOBILA ENHETER. MAG INTERACTIVE NÅR ÖVER 10 MILJONER AKTIVA SPELARE VARJE MÅNAD MED EN SPELPORTFÖLJ BESTÅENDE AV TIO FRAMGÅNGSRIKA SPEL SOM HAR TOTALT ÖVER 200 MILJONER NEDLADDNINGAR. GLOBALA SUCCÉER SOM RUZZLE, QUIZKAMPEN OCH WORDBRAIN HAR ALLA NÅTT #1 PLACERING PÅ APP STORE OCH GOOGLE PLAY. MED UTVECKLINGSSTUDIOR BELÄGNA I STOCKHOLM OCH BRIGHTON DISTRIBUTERAS MAG INTERACTIVES SPEL GENOM VIRTUELLA APPLIKATIONSBUTIKER VILKET INNEBÄR ATT SPELEN NÅR UT GLOBALT MED BEGRÄNSADE INSATSER. MAG INTERACTIVE ÄR NOTERAT PÅ NASDAQ FIRST NORTH PREMIER MED TICKERN MAGI. FÖR MER INFORMATION BESÖK WWW.MAGINTERACTIVE.COM.



- Koncernens Nettoomsättning för perioden var 52 990 TSEK (60 368 TSEK), vilket motsvarar en minskning med 12 % jämfört med samma period föregående år. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter är 55 814 KSEK
- Förvärvet av FEO Media genomfördes 7 november 2017 och om FEO Media hade konsoliderats från 1 september 2017, så skulle den sammanslagna Nettoomsättningen för koncernen uppgått till 62 335 TSEK, vilket motsvarar en ökning med 3% jämfört med jämförelseperioden (not 4)
- Bidrag från spelen för perioden var 23 236 TSEK (22 351 TSEK), en ökning med 4 % jämfört med samma period föregående år. Om FEO Media hade konsoliderats från 1 september 2017, så skulle Bidraget från spelen ha uppgått till 32 082 TSEK vilket motsvarar en ökning med 44% jämfört med samma period föregående år (not 4)
- Justerad EBITDA för perioden var 2 452 TSEK (8 827 TSEK) (not 3). Om FEO Media hade konsoliderats från 1 september 2017, så skulle justerad EBITDA ha uppgått till 4 813 TSEK (not 4)
- Kassaflödet från den löpande verksamheten var -9 686 TSEK (-3 117 TSEK), från investeringsverksamheten -71 114 TSEK (9 395 TSEK) och från finansieringsverksamheten 115 018 TSEK (0 TSEK). Likvida medel vid periodens slut var 74 848 TSEK (58 178 TSEK)

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER PERIODEN

- Den 12 oktober lanserades spelet Backpacker globalt. Backpacker publiceras av MAG Interactive och utvecklas och ägs av WeAreQiwi Interactive AB
- I oktober tecknades köpeavtal avseende förvärv av samtliga aktier i FEO Media AB. Den 7 november genomfördes affären och FEO Media är nu ett helägt dotterbolag i koncernen. Förvärvet finansierades dels genom en nyemission om 80 MSEK, 1 811 764 aktier, och dels genom lån om 35 MSEK från Danske Bank
- Den 27 september 2017 beslutade styrelsen, baserat på mandat givet av ordinarie årsstämma 28 februari 2017, om emission av 144 375 teckningsoptioner. Teckningsoptionerna tecknades och betalades den 14 november 2017
- Den 27 november 2017 beslutade extra bolagsstämma om emission av 714 175 stamaktier med avvikelse från företrädesrätten. Emissionen tecknades och betalades av säljarna av MAG Games Ltd (Delinquent) och utgör slutlig tilläggsköpeskilling i köpet av MAG Games Ltd (not 3 och 5). Aktierna var ej registrerade vid periodens utgång

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER PERIODENS UTGÅNG

- MAG Interactive noterades i början av december på NASDAQ First North Premier med första handelsdag den 8 december 2017
- I samband med noteringen så tog bolaget in 200 MSEK, före transaktionskostnader, genom nyemission om 4 545 454 stamaktier. I samband med noteringen så stämplades även tidigare preferensaktier om till stamaktier. Totalt antal aktier och stamaktier efter emissionen är 26 321 393
- Den 17 januari 2018 meddelades att dotterbolaget FEO Media varslar om att 25 av bolagets 42 anställda kan komma att beröras av uppsägning. MBL-förhandlingar med berörda fackliga organisationer kommer att inledas snarast. Målet är att genomföra personalförändringarna så snart som möjligt.



MAG INTERACTIVE

VD HAR ORDET BIDRAGET FRÅN SPELVERKSAMHETEN VÄXER KRAFTIGT

2017/18

Bidrag från spelverksamheten växer kraftigt efter förvärv av FEO Media

Kvartalet september till november har varit väldigt aktivt i bolaget. I oktober gjordes den första globala lanseringen av ett spel där MAG agerar förläggare åt en extern utvecklare. I början av november slutfördes förvärvet av den svenska mobilspelsutvecklaren FEO Media AB, främst känt för Quiz Duel (Quizkampen) och i samband med det gjordes även en riktad nyemission till Swedbank Robur om 80 MSEK. Strax efter periodens slut noterades MAG på Nasdaq First North i Stockholm under namnet MAGI och i samband med detta fylldes kassan på med 200 MSEK. Fullt upp för teamet på MAG under hösten med andra ord!

Vår tillväxt bygger på fyra delar vilka är vidareutveckling av de spel som redan är lanserade, lansering av nya spel, publishing av andra utvecklare spel, samt förvärv av spel eller spelstudios. När vi ser tillbaka på perioden september till november ser vi hur viktigt det är att vi har flera olika delar som bidrar till tillväxten. Intäkter från publishing tillkommer nu i samband med lanseringen av Backpacker i oktober och det starka bidraget på kvartalstakt från FEO Media visar på styrkan i kompletterande förvärv.

Förvärvet av FEO Media AB slutfördes den 7 november och räknat i kvartalstakt har det gett ett mycket starkt bidrag till verksamheten. Bidraget från spelverksamheten (försäljning minus avdrag för marknadsföringskostnader och plattformsavgifter) ökade, inräknat FEO på hela kvartalet, till 32 MSEK (22 MSEK). Det innebär en takt som ligger 44% över samma period föregående år.

44%
ÖKNING AV BIDRAG
BASERAT PÅ HELA
PERIODEN

De spel som tillkommit genom köpet av FEO har en väsentligt lägre snittintäkt per spelare än det genomsnittliga spelet från MAG och vi ser därför möjligheter till optimering baserat på vår expertis inom speldesign och datadriven produktutveckling. Det finns även stor potential i att marknadsföra övriga spel till publiken i Quiz Duel vilket kan skapa tillväxt i för MAG princip nya marknader som Tyskland och Ryssland.

Givet de tydliga synergier vi ser mellan MAG och FEO finns en stor potential i att kunna omvandla det starka bidraget från spelverksamheten till vinst i större utsträckning framöver. I samband med dagens rapport kommunicerar vi att FEO Media varslat att 25 tjänster kan komma att beröras av uppsägning, detta för att fokusera verksamheten kring Quiz Duel.

Marknadsföring med fokus på avkastning

Nettointäkterna, med FEO inräknat hela kvartalet, ökade till 62 MSEK (60 MSEK). Inräknat endast 24 dagar av FEO, det vill säga perioden från 7 november, minskade intäkterna till 53 MSEK (60 MSEK). De minskande intäkterna är kopplade till lägre marknadsföringskostnader (6 MSEK lägre) under kvartalet jämfört med motsvarande period tidigare år samt en svagare kronkurs. Marknadsföringsnivåer påverkas av säsongsvariationer, konkurrens och även prestanda i de annonskanaler som används. Vår marknadsbudget allokeras baserad på dataanalys vilket innebär att vi i realtid kan styra hur mycket som investeras i olika kanaler för optimal avkastning. Varierande nivåer av marknadsföringskostnader är som en effekt av detta en naturlig del av vår verksamhet och vi förväntar oss att dessa kommer att fortsätta variera över tid. Fokus ska alltid vara på bra avkastning på varje investerad marknadskrona.





Global lansering av Backpacker

I mitten av oktober lanserades triviaspelet Backpacker globalt, med MAG som förläggare. Spelet fick bra stöd av både Apple och Google vid lansering med exponering i både USA och Västeuropa.

Normalt sett är våra spel i en uppbyggnadsfas 12-24 månaderna efter lansering vilket innebär en kontinuerlig optimering av produktprestanda och innehåll samt en ökande av marknadsbudget. Backpacker följer samma utveckling där vi ser att spelet optimeras över tid baserat på data från spelandet och expansion till nya språk och marknader.

Sedan lanseringen har Backpacker nått förstaplatsen på "bäst säljande"-listan för triviaspel i App Store eller Google Play på 23 marknader. Denna lista visar vilka spel som tjänar mest pengar per dag från in-app köp och reflekterar därmed att Backpacker är konkurrenskraftigt i sin kategori vad gäller intäkter per spelare.

Möjligheter till cross promotion

I och med förvärvet av FEO Media har vi nu tillgång till en betydligt större aktiv spelarbas och även en bättre geografisk spridning av spelare. Med Quiz Duel kommer miljontals aktivt spelande tyskar och även en stor publik i Ryssland och Frankrike. Under 2018 avser vi att utnyttja detta för att marknadsföra de övriga spelen i portföljen på dessa marknader genom annonsering i Quiz Duel, så kallad cross promotion.

Nya produkter

Ett tiotal spel är under utveckling inom MAG. Dessa befinner sig i olika faser från väldigt tidiga tester till större volymstester i utvalda marknader. Word Domination är det spel som är i mest avancerad fas, som vi benämner soft launch. Spelet finns nu tillgängligt för spelare på både iOS och Android i Australien, Kanada och Thailand.

Spännande framtidsutsikter

Givet ett antal spel i uppbyggnadsfas, vårt nyligen startade publishinginitiativ och den kontinuerliga optimeringen av vår utökade portfölj av spel i och med förvärvet av FEO, såväl som ett antal nya spel under utvecklingen, ser vi med spänning fram emot 2018.

MAG TILL NASDAQ

I samband med den notering som gjordes av MAG på First North den 8 december tog vi in 200 MSEK i nytt kapital, exklusive transaktionskostnader. Det ger oss en stark finansiell position som ger flexibilitet framåt och en möjlighet att titta på potentiella förvärv under 2018. Våra tidigare förvärv av WordBrain, Delinquent och FEO Media har stärkt bolaget betydligt och vi ser positivt på möjligheterna att kunna fortsätta det spåret för att komplettera vår övriga verksamhet.

Vi kan stolt välkomna mer än 5 000 nya aktieägare till MAG!



DANIEL HASSELBERG, CEO



23 st

Förstaplaceringar i App Store eller Google Play i kategorin Trivia

Global lansering av Backpacker

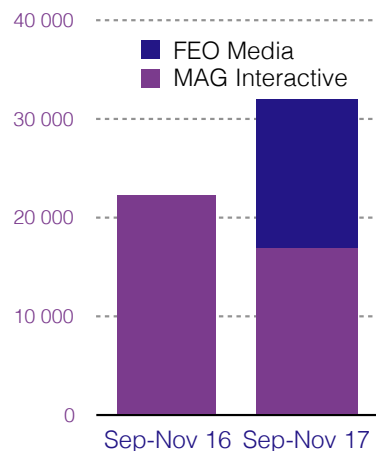
I mitten av oktober lanserades trivia-spelet Backpacker globalt, med MAG som förläggare. Spelet fick bra stöd av både Apple och Google vid lansering med exponering i både USA och Västeuropa. Efter lanseringsperioden har vi hittills sett en stark start i Norden och vi ser stor potential för spelet på flertalet marknader, däribland USA. Över tid förväntar vi oss att se ökande omsättning när innehåll optimeras per marknad och uppskalning kan ske i de icke-nordiska länderna.

Normalt sett är våra spel i en uppbyggnadsfas 12-24 månaderna efter lansering vilket innebär en kontinuerlig optimering av produktprestanda och innehåll samt en upptrappning av marknadsbudget. Backpacker följer samma utveckling där vi ser att spelet optimeras över tid baserat på data från spelandet och expansion till nya språk och marknader.

Sedan lanseringen har Backpacker nått förstaplatsen på "bäst säljande"-listan för trivia-spel i App Store eller Google Play på 23 marknader. Denna lista visar vilka spel som tjänar mest pengar per dag från in-app köp och reflekterar därmed att Backpacker är konkurrenskraftigt i sin kategori vad gäller intäkter per spelare.



Bidrag från spelen TSEK (not 4)



44%

ökning av bidrag från spelen baserat på konsolidering av köpet från början av perioden

Förvärv av 100% av aktierna i FEO Media AB

Den 7 november förvärvades samtliga aktier i FEO Media AB som nu är ett helägt dotterbolag i koncernen. Förvärvet innebär ett spännande steg framåt för MAG Interactive på flera sätt. Några områden som är värda att notera är

- En dryg dubbling av antalet användare jämfört med nivåer innan köpet
- Solid ökning av bidraget från spel, motsvarande en ökning på 44% räknat med FEO Media inkluderat från periodens början och jämfört med samma period förra året
- Signifikant stärkt position inom nischen Trivia via spelet Quizkampen (Quiz Duel)
- Stort steg in på den tyska marknaden med ett välkänt varumärke och en aktiv spelarbas på över en miljon spelare
- Över 40.000 lokaliserade frågor ger stora möjligheter för framtida spel inom Trivia
- MAG ser en potential i att förbättra intjäning per användare i spelen genom integration till den gemensamma plattformen för analys och optimering som delas mellan alla spel inom bolaget, samt genom att dela erfarenheter inom speldesign,
- Bolaget ser även att det finns synergier på kostnadssidan och det varsel som lades 17 januari 2017 syftar till att omorganisera och fokusera på spelet Quizkampen

Det pågår nu ett arbete att utvärdera vilka synergier som kan realiseras. Arbetet kommer pågå hela 2018 och bolaget räknar med att resultatet av det arbetet kommer löpande under året.

Sammanlagda finansiella nyckeltal som om FEO Media konsoliderats in i koncernen från 1 september 2017 (not 4)

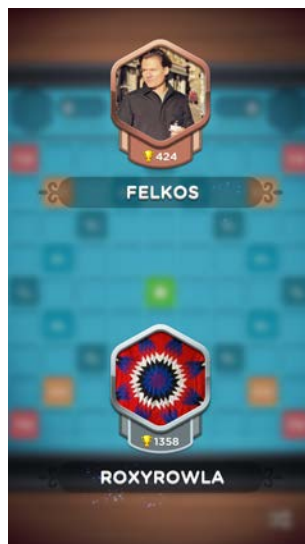
TSEK (not 4)	MAG Interactive Sep-Nov 2016	MAG Interactive (exkl FEO Media) Sep-Nov 2017	FEO Media AB Sep-Nov 2017	Sammanlagt Sep-Nov 2017	Ändring jämfört med perioden Sep- Nov 2016
Finansiella nyckeltal					
Nettoomsättning	60 368	46 347	15 988	62 335	3 %
Bidrag från spelen	22 351	16 962	15 120	32 082	44 %
Personalkostnad	-10 332	-11 647	-8 230	-19 877	92 %
EBITDA	8 827	-34 772	4 576	-30 196	
Justerat EBITDA	8 827	237	4 576	4 813	-45 %

WORD DOMINATION

Word Domination är ett modernt ordspel med en taktisk tvist.

Två motståndare möts i realtid under fem rundor där de försöker samla störst antal poäng genom att stava ord på ett gemensamt bräde. Utöver poängen för varje ord kan spelaren även nyttja olika sorters bonusar och boosters som tar spelet till en helt ny nivå. Brädet innehåller bonusplattor som ökar poängen för orden som spelas på dem, och spelarna kan samla och spela med 40 unika boosterkort. Tillskottet av detta taktiska element i kombination med realtidskomponenten gör spelet unikt och har fått mycket uppskattning av spelare på våra testmarknader.

Word Domination finns idag tillgängligt på iOS och Android i Australien, Kanada och Thailand.



KONCERNENS RESULTATRÄKNING OCH KASSAFLÖDE- PERIODEN SEP TILL NOV 2017

2017/18



INTÄKTER

Koncernens Intäkter för perioden var 57 068 TSEK (65 635 TSEK), en minskning med 13 % jämfört med samma period föregående år. Koncernens Nettoomsättning uppgick under perioden till 52 990 TSEK (60 368 TSEK), en minskning på 12 %. Aktiverat arbete för egen räkning uppgick till 3 763 TSEK (5 054 TSEK). Se nedan för ytterligare detaljer om aktiverade kostnader samt ned- och avskrivningar av desamma.

Koncernens Nettoomsättning var främst hänförlig till spelen Wordbrain, Wordbrain2, Wordalot samt Ruzzle. Minskningen i Nettoomsättning följer en minskad spelarbas (DAU) samt en lägre snittintäkt per användare (ARPDau). Minskningen i den en dagliga snittintäkten per spelare (ARPDau) följer av att Quizkampen har en lägre intjäning per aktiv spelare. Backpacker och Quiz Duel bidrog båda under en del av kvartalet, 50 respektive 24 av kvartalets totalt 91 dagar. Tittar man på löpande verksamhet från 7 november då FEO Media AB togs över så är Quiz Duel det största spelet räknat till nettoomsättning. Om FEO Media hade konsoliderats från 1 september (se detaljer i not 4) så hade Nettoomsättningen för MAG Interactive och FEO Media tillsammans uppgått till 62,335 TSEK. Aktiverat arbete för egen räkning minskade som följd av den omläggning som bolaget gjort under året till live operations. Omläggningen har medfört en effektivisering i hantering av lanserade spel, vilket i sin tur har medfört ett flyttat fokus till utveckling av spel i tidigt skede. Något som medför minskade aktiveringar då endast kostnader för tiden i soft launch och fram till live operations aktiveras.

RÖRELSENS KOSTNADER, EBITDA OCH RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 89 625 TSEK (56 809 TSEK). Av dessa var 15 889 TSEK (17 938 TSEK) Försäljningsrelaterade kostnader, främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play samt serverkostnader. Därutöver var 17 748 TSEK (23 975 TSEK) kostnader för Direkt marknadsföring, och 41 354 TSEK (4 563 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader. Kostnader för Direkt marknadsföring har minskat som en konsekvens av att den anpassas till hur mycket som kan investeras med behållen nivå på avkastning och denna period har detta inneburit lägre volymer jämfört med samma period föregående år. Dessa kostnader har historiskt varierat över tid beroende på avkastning och det är ett mönster vi räknar med även framåt. Personalkostnader uppgick till 14 634 TSEK (10 332 TSEK) en ökning med 42 %. Medelantalet anställda under perioden var 73 (52) en ökning med 40 %
EBITDA för perioden var -32 557 TSEK (8 827 TSEK)
Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 6 117 TSEK (4 735 TSEK), varav 4 257 TSEK (2 980 TSEK) var avskrivningar av aktiverade utvecklingsutgifter och 1 686 TSEK (1 686 TSEK) avskrivning av immateriella tillgångar, Koncernens Rörelseresultat för perioden var -38 674 TSEK (4 092 TSEK) och Resultat före skatt uppgick till -38 356 TSEK (4 632 TSEK)

JUSTERAT RESULTAT (NOT 3)

Justerat EBITDA för perioden var 2 452 TSEK (8 827 TSEK)
Justerat resultat före skatt för perioden var -3 347 TSEK (4 632 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -38 340 TSEK (3 114 TSEK)
Resultat per aktie var -1,94 SEK/aktie (0,16 SEK/aktie) och resultatet per aktie fullt utspätt uppgick till -1,90 SEK/aktie (0,16 SEK/aktie)
Snitt antal aktier under perioden var 19 811 101 (19 250 000) och snitt antal aktier fullt utspätt var 20 161 356 (19 250 000)

KASSAFLÖDE – PERIODEN SEP 2017 TILL NOV 2017

Koncernens kassaflöde från den löpande verksamheten under kvartalet var -9 686 TSEK (-3 117 TSEK). Kassaflödet från investeringsverksamheten var -71 114 TSEK (9 395 TSEK), varav 6 000 TSEK (10 502 TSEK) var Förändring värdepappersinnehav.

MODERBOLAGETS RESULTATRÄKNING

PERIODEN SEP 2017 TILL NOV 2017

2017/18

INTÄKTER

Moderbolagets Nettoomsättning för perioden var 47 442 TSEK (60 368 TSEK), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

RÖRELSENS KOSTNADER SAMT RÖRELSERESULTAT

Rörelsens kostnader uppgick totalt till 53 600 TSEK (56 958 TSEK)

Av dessa var 15 105 TSEK (17 963 TSEK) Försäljningskostnader främst härrörande från avgifter till Apple App Store och Google Play, kostnader för Avkastningsdriven marknadsföring uppgick till 17 620 TSEK (23 975 TSEK) och 8 690 TSEK (4 600 TSEK) var Övriga externa rörelsekostnader.

Avskrivningar och nedskrivningar av materiella och immateriella tillgångar uppgick till 1 860 TSEK (1 760 TSEK), varav 1 686 TSEK (2 871 TSEK) var avskrivning av immateriella tillgångar

Moderbolagets rörelseresultat för perioden var -7 724 TSEK (1 864 TSEK)

RESULTAT EFTER SKATT

Resultat efter skatt uppgick till -7 667 TSEK (1 859 TSEK)



KONCERNENS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS SLUT

2017/18

Totalt immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 127 246 TSEK (42 482 TSEK), varav 60 850 TSEK (8 867 TSEK) avser goodwill och 66 396 TSEK (33 615 TSEK) avser övriga immateriella tillgångar. Den senare består i huvudsak av aktiverade utvecklingsutgifter för egen räkning

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 74 848 TSEK (58 178 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 173 245 TSEK (116 805 TSEK), motsvarande 8,7 SEK/aktie (6,1 SEK/aktie)

Soliditeten vid samma tidpunkt var 62,4 % (75,2 %)

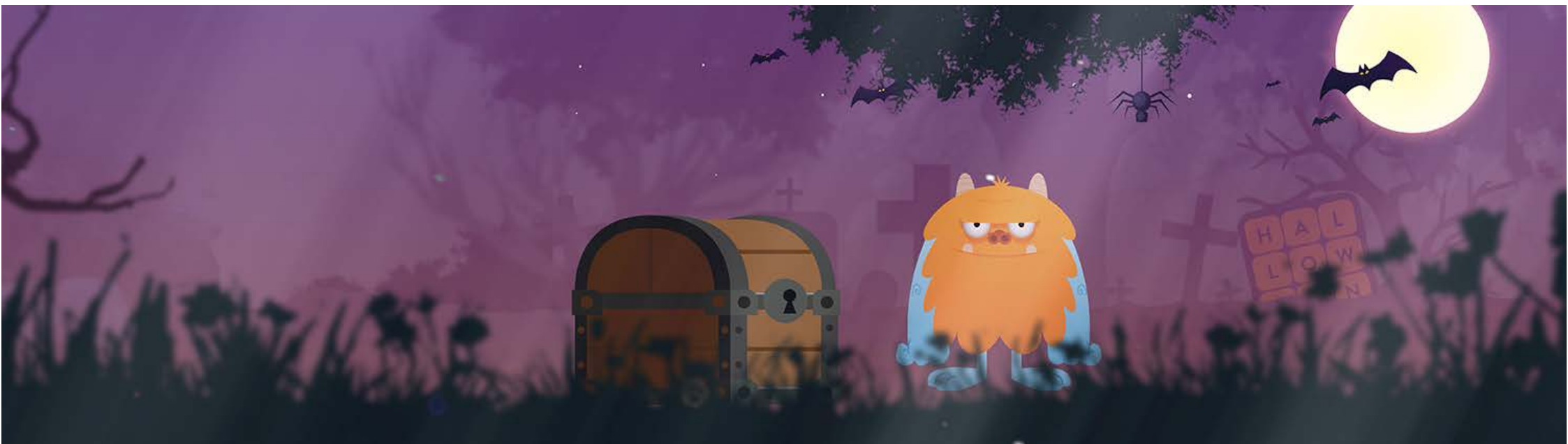
Koncernen har räntebärande skulder på 35 000 TSEK (0 TSEK)

MODERBOLAGETS FINANSIELLA STÄLLNING VID PERIODENS UTGÅNG

Moderbolagets immateriella anläggningstillgångar uppgick vid periodens slut till 2 810 TSEK (9 673 TSEK)

Likvida medel vid periodens slut uppgick till 48 251 TSEK (56 157 TSEK)

Eget kapital uppgick vid periodens slut till 122 251 TSEK (69 229 TSEK)



FÖRDELNING AV INTÄKTER EFTER AFFÄRSMODELL

Koncernens Nettoomsättning fördelar sig i huvudsak mellan Försäljning i spel (så kallade In app purchases, dvs köp gjorda inuti spel via Apple App Store eller Google Play) och Annonser i spel.

Koncernens Nettoomsättning från Försäljning i spel för perioden var 40 027 TSEK (46 860 TSEK), en minskning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

Koncernens Nettoomsättning från Annonser i spel för perioden var 12 921 TSEK (13 508 TSEK), en minskning med 4 % jämfört med samma period föregående år.

BIDRAG FRÅN SPELEN

Spelen som marknadsförs av MAG Interactive kostar olika mycket i distributionskostnad (Försäljningskostnader) samt marknadsföringskostnad (Avkastningsdriven marknadsföring), inte minst kopplat till viken fas spelen är i. Därför redovisar koncernen det totala Bidraget från spelen enligt följande modell: Nettointäkter minus kostnader för plattformavgifter (hänförliga främst till avgifter till Apples Appstore och Google Play) minus kostnader för avkastningsdriven marknadsföring. Som avkastningsdriven marknadsföring räknas digital annonsering, TV-annonsering och övrig annonsering direkt kopplad till bolagets produkter samt tjänster och avgifter direkt hänförliga till den avkastningsdrivna marknadsföringen. Generell marknadsföring av bolaget och varumärke räknas ej in i den direkta marknadsföringskostnaden.

Koncernens Bidrag från spelen för perioden var 23 236 TSEK (22 351 TSEK), en ökning med 4 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER TILL FÖRDELNING AV INTÄKTER SAMT BIDRAG FRÅN FÖRSÄLJNINGSVERKSAMHETEN

Bidraget från försäljningsverksamheten påverkades främst av Ruzzle som visade ett sämre bidrag än motsvarande period föregående år, samt av tillskottet från Quiz Duel som bidrog med 24 dagar i november.

KOMMENTARER MED ANLEDNING AV FÖRVÄRVET AV FEO MEDIA AB

Fördelningen mellan försäljning i spel och annonser skiftas mot att en större andel intäkter kommer från annonser. Detta är en effekt av att de spel som tillkom genom förvärvet av FEO Media främst har intäkter från annonser. Då endast 24 dagar av kvartalets 91 är inräknade så kommer den effekten bli starkare då helt kvartal redovisas.

Räknat på hela kvartalet (se not 4) så är det totala bidraget från försäljningsverksamheten i MAG Interactive och FEO Media 32,082 TSEK, vilket motsvarar en ökning på 44% jämfört med MAG Interactive motsvarande period föregående år.



NYCKELTAL FÖR VERKSAMHETEN FORTS.

2017/18

ÖVRIGA NYCKELTAL

Bolaget driver verksamheten utefter ett antal nyckeltal som följer hur spelbranschen i stort mäter sina verksamheter. Dessa mätetal definieras enligt:

DAU och MAU definieras som antalet unika dagliga respektive månatliga användare som använder sig av någon av bolagets produkter, presenterade som ett medelvärde över perioden, justerat för antalet dagar i periodens månader. Varje enskilt spels unika användare summeras för att presentera bolagets totala antal unika användare.

MUP är antalet unika användare som gjort ett köp i någon av bolagets produkter. Som köp räknas ett köp enligt definitionen för Försäljning i spel ovan, och till ett värde större än noll. Värdet redovisas som ett medelvärde över periodens tre månader.

ARPDau räknas som bolagets dagliga medelvärde av Nettoomsättningen under perioden delat med DAU. Riksbankens snittkurs per månad används för omräkning till USD.

VERKSAMHETENS NYCKELTAL UNDER PERIODEN

DAU för perioden var 1,8 miljoner (1,6 miljoner), en ökning med 15 % jämfört med samma period föregående år.

MAU för perioden var 7,5 miljoner (6,7 miljoner), en ökning med 12 % jämfört med samma period föregående år.

MUP för perioden var 129 tusen (174 tusen), en minskning med 26 % jämfört med samma period föregående år.

ARPDau för perioden var 3,8 cent (4,8 cent), en minskning med 21 % jämfört med samma period föregående år.

KOMMENTARER MED ANLEDNING AV FÖRVÄRVET AV FEO MEDIA AB

Baserat på hela perioden (se not 4) så var det totala DAU för MAG Interactive och FEO Media 3.0 miljoner och motsvarande värden för MAU var 11.0 miljoner. Motsvarande en ökning med 93% respektive 65% jämfört med MAG Interactive samma period föregående år. Ett mått på hur mycket användarbasen för MAG Interactive ökar genom förvärvet av FEO Media.

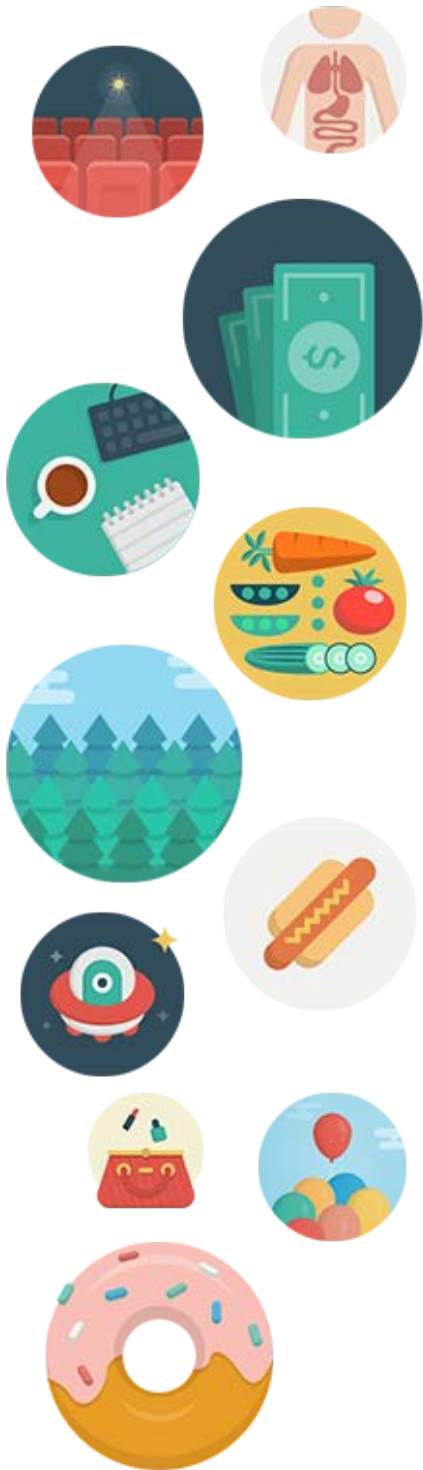
MUP för de två bolagen, räknat på hela kvartalet (se not 4), var 150 tusen. Av de 150 så var 121 från MAG Interactive och 29 från FEO Media. MAG Interactive har en lägre konvertering jämfört med motsvarande period föregående år som följd av den högre andelen organisk trafik, och andelen köpare i spel från FEO Media är lägre beroende på att spelen främst får sin omsättning från annonser.

Snittintäkten per användare (ARPDau) minskar jämfört med motsvarande period föregående år till följd av den lägre intäkten per användare för spel från FEO Media (not 4). Redovisade värden är baserade på de 24 dagar i november då FEO Media än konsoliderat och baserat på hela kvartalet så är ARPDau för de två bolagen ihop 2.9 cent. MAG Interactive, ej inräknat FEO Media, hade ett ARPDau för perioden på 4.7 cent

VERKSAMHETENS NYCKELTAL I SAMMANFATTNING

2017/18

Period	Enhet	2016/09/01- 2016/11/30	2017/09/01- 2017/11/30
Försäljning i spel	TSEK	46 860	40 027
Annonsering	TSEK	13 508	12 921
Övrigt	TSEK	0	42
Nettoomsättning	TSEK	60 368	52 990
Snitt SEK/USD		8,9374	8,1988
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Försäljning i spel		78 %	76 %
Annonstäckning		22 %	24 %
Plattformsavgifter	TSEK	14 042	12 006
Avkastningsdriven marknadsföring	TSEK	23 975	17 748
Bidrag från spel	TSEK	22 351	23 236
<i>Andel av Nettoomsättning</i>			
Plattformsavgifter		23 %	23 %
Avkastningsdriven marknadsföring		40 %	33 %
Bidrag från spel		37 %	44 %
<i>EBITDA</i>	TSEK	8 827	-32 557
<i>Justerat EBITDA (not 3)</i>	TSEK	8 827	2 452
DAU	Miljoner	1,6	1,8
MAU	Miljoner	6,7	7,5
MUP	Tusental	174	129
ARPPDAU	\$ cent	4,8	3,8



MODERBOLAGET OCH KONCERNEN

Moderbolaget MAG Interactive AB (publ), med organisationsnummer 556804-3524, har sitt säte i Stockholm. En stor del av koncernens verksamhet ligger i moderbolaget med anställda, avtal, immateriella tillgångar (inkl IP) samt intäkter. I koncernen finns det två helägda dotterbolag. MAG Games Ltd, med säte i Brighton, har endast koncernintern fakturering och bedriver utveckling och andra funktioner i driften av bolaget. MAG Games Ltd har 19 anställda. FEO Media AB, med säte i Stockholm, har 42 anställda och driver spelet Quizkampen.

REDOVISNINGSPRINCIPER

Koncernredovisningen för MAG Interactive AB-koncernen ("MAG Interactive") har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS) sådana de antagits av EU samt RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner samt Årsredovisningslagen. Denna delårsrapport har upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering, årsredovisningslagen, och RFR 1 Kompletterande redovisningsregler för koncerner. Moderbolagets redovisning är upprättad enligt Årsredovisningslagen och Rådet för finansiell rapporterings rekommendation RFR 2 Redovisning för Juridiska personer. Tillämpningen av RFR 2 innebär att moderbolaget i delårsrapporten för den juridiska personen tillämpar samtliga av EU antagna IFRS och uttalanden så långt detta är möjligt inom ramen för årsredovisningslagen, tryggandelagen och med hänsyn till sambandet mellan redovisning och beskattning. För en utförligare beskrivning av de redovisningsprinciper som tillämpas för koncernen och moderbolaget i denna delårsrapport, se not 2 för koncernen respektive not 2 för moderbolaget i årsredovisningen för 2015/2016.

RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

MAG Interactive är som alla andra bolag utsatt för risker i sin verksamhet. För att nämna några av dessa risker; beroende av nyckelpersoner, valutakursförändringar, förseningar i lanseringar, misslyckade lanseringar, ändringar hos externa försäljningspartners där sådana förändringar ligger helt utom bolagets kontroll. Bolagets styrelse och ledning arbetar löpande med riskhantering för att minimera dess effekter. Se koncernens årsredovisning för räkenskapsåret 2015/16, not 3, för en mer detaljerad analys av risker, samt det prospekt som bolaget publicerade i samband med noteringen på NASDAQ First North i december 2017. Prospektet finns tillgängligt på bolagets webbplats.

VALUTAEFFEKTER

MAG Interactive är exponerat mot ett stort antal valutor baserat på hur Google Play och Apple App Store redovisar intäkter. Den största marknaden för bolaget är USA. Därtill så är en stor del av bolagets annonsintäkter realiserade i USD. Normalt så är mer än hälften av bolagets omsättning direkt hänförlig till USD. En stor del av bolagets marknadsföring köps i valutan USD. Den viktigaste valutan är därmed USD. Nettoomsättning justerat för valutaeffekter presenteras i rapporten och beräknas baserat på de femton största valutorna, representerande 99% av försäljningen.

CERTIFIED ADVISER

Avanza Bank AB är utsedd till Bolagets Certified Adviser och övervakar att Nasdaq First Norths regler efterlevs. Avanza Bank AB äger inga aktier i MAG Interactive.

MEDARBETARE

Under perioden var snitt antal anställda 73, jämfört med 52 samma period föregående år. Efter förvärvet av FEO Media AB med 44 anställda så var det totala antalet anställda vid periodens utgång 100.

REVISORS GRANSKNING

Denna rapport har ej varit föremål för översiktlig granskning av revisor.

KONTAKT

Ytterligare information finns på bolagets hemsida maginteractive.se/investor-relations

Eller kontakta
Daniel Hasselberg, VD, på daniel@maginteractive.se eller,
Magnus Wiklander, CFO, på magnus.wiklander@maginteractive.se

MAG INTERACTIVE AB

Drottninggatan 95A
113 60 Stockholm
Sverige

KOMMANDE RAPPORTTILLFÄLLEN

Delårsrapport september-februari 2017/2018	18 april 2018
Delårsrapport september-maj 2017/2018	4 juli 2018
Delårsrapport september-augusti 2017/2018 och bokslutkommuniké	17 oktober 2018

TWITCH CAST

Den 17 januari kl 10:30 CET håller VD Daniel Hasselberg och CFO Magnus Wiklander ett Twitch-cast för att presentera delårsrapporten. Länk till Twitch feed www.twitch.com/maginteractive
Mer information finns på maginteractive.se/investor-relations



Vissa formuleringar kan vara, eller tolkas vara, prognoser om framtiden. I de fall sådana uttalanden görs har MAG Interactives ledning och styrelse bedömt antaganden bakom dessa uttalanden som rimliga. Det finns dock risker med alla framåtblickande uttalanden och det verkliga utfallet avseende omvärld och bolaget kan avvika avsevärt från det som sagts. Det som sägs av framåtblickande karaktär görs så i ljuset av den information som bolaget har vid tidpunkten för uttalandet och bolaget ikläder sig ingen skyldighet att uppdatera sådana uttalanden om det vid senare tidpunkt inkommer ny information som på något sätt ändrar förutsättningarna för uttalandet.

STYRELSENS INTYGANDE*Stockholm 16 januari 2018***WALTER MASALIN**

Styrelsens ordförande

DANIEL HASSELBERG

VD, styrelseledamot

JOHAN PERSSON

Styrelseledamot

KAJ NYGREN

Styrelseledamot

TEEMU HUUHTANEN

Styrelseledamot

MICHAEL HJORTH

Styrelseledamot



Belopp i TSEK	Not	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016	1/9 2016 - 31/8 2017
Rörelsens intäkter				
Nettoomsättning	1	52 990	60 368	260 405
Aktiverat arbete för egen räkning		3 763	5 054	20 205
Övriga intäkter		316	214	2 759
Summa rörelsens intäkter		57 068	65 635	283 370
Rörelsens kostnader				
Försäljningskostnader	2	-15 889	-17 938	-78 950
Avkastningsdriven marknadsföring		-17 748	-23 975	-111 146
Övriga externa rörelsekostnader	5	-41 354	-4 563	-23 740
Kostnader personal		-14 634	-10 332	-42 437
Summa Rörelsens kostnader		-89 625	-56 809	-256 272
EBITDA		-32 557	8 827	27 097
Av och nedskrivningar		-6 117	-4 735	-23 015
Rörelseresultat		-38 674	4 092	4 082
Finansiella intäkter och kostnader				
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar		264	39	81
Övr ränteintäkter och liknande		81	506	45
Övr räntekostnader och liknande		-27	-6	-657
Summa finansiella intäkter och kostnader		318	539	-530
Resultat efter finansiella poster		-38 356	4 632	3 552
Skatter		16	-1 517	-2 979
Periodens resultat		-38 340	3 114	573
Periodens resultat per aktie (baserat på snitt antal aktier)		-1,94	0,16	0,03
Periodens resultat per aktie fullt utspätt (baserat på snitt antal aktier)		-1,90	0,16	0,03
Valutakurseffekter		1 255	273	-1 380
Summa totalresultat för perioden		-37 085	3 387	-807
Snitt antal aktier under perioden		19 811 101	19 250 000	19 250 000
Snitt antal aktier under perioden fullt utspätt		20 161 356	19 250 000	19 318 534
Antal aktier vid periodens slut		21 775 939	19 250 000	19 250 000
Antal aktier vid periodens slut fullt utspätt		22 245 185	19 250 000	19 574 871
Snitt antal preferensaktier underperioden		1 739 140	1 739 140	1 739 140

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -
TILLGÅNGAR****2017/18**

Belopp i TSEK	Not	30/11 2017	30/11 2016	31/8 2017
TILLGÅNGAR				
Goodwill		60 850	8 867	7 976
Övriga immateriella tillgångar		66 396	33 615	30 976
Summa immateriella tillgångar		127 246	42 482	38 952
Inventarier, verktyg och installationer		2 870	1 443	2 699
Summa materiella anläggningstillgångar		2 870	1 443	2 699
Andra långfristiga fordringar		4 291	1 842	1 836
Uppskjuten skattefordran		1 382	1 647	1 263
Summa finansiella anläggningstillgångar		5 674	3 490	3 099
Summa anläggningstillgångar		135 790	47 415	44 750
Kortfristiga fordringar				
Kundfordringar		13 560	16 438	13 604
Aktuella skattefordringar		11 844	3 655	1 295
Övriga kortfristiga fordringar		2 567	1 273	1 177
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		25 530	22 344	19 706
Andra kortfristiga värdepappersinnehav	6	13 282	5 976	19 018
Likvida medel		74 848	58 178	40 561
Summa kortfristiga fordringar		141 632	107 864	95 361
SUMMA TILLGÅNGAR		277 422	155 279	140 111

**KONCERNENS BALANSRÄKNING -
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2017/18**

Belopp i TSEK	30/11 2017	30/11 2016	31/8 2017
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
Aktiekapital	547	50	50
Reserver	-2 586	-2 184	-3 840
Periodens resultat	-38 340	3 114	0
Balanserad vinst inklusive årets totalresultat	213 624	115 825	102 697
Summa eget kapital	173 245	116 805	98 907
Uppskjutna skatteskulder	17 971	13 720	14 652
Övriga långfristiga skulder	35 000	0	0
Summa långfristiga skulder	52 971	13 720	14 652
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	9 547	5 963	13 265
Aktuell skatteskuld	84	0	0
Övriga kortfristiga skulder	29 900	4 889	2 332
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	11 674	13 901	10 955
Summa kortfristiga skulder	51 205	24 754	26 552
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	277 422	155 279	140 111

Belopp i TSEK	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten		
Resultat före finansiella poster	-7 268	4 092
Justering för poster som inte ingår i kassaflödet	1 793	-339
Erhållen ränta	275	544
Erlagd ränta	-27	-6
Betalda inkomstskatter	-1 576	-1 678
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	-6 803	2 613
Förändring kortfristiga rörelsefordringar	-2 151	-10 417
Förändring kortfristiga rörelseskulder	-732	4 687
Summa förändring av rörelsekapital	-2 883	-5 730
Kassaflöde från den löpande verksamheten	-9 686	-3 117
Kassaflöde från investeringsverksamheten		
Investeringar i materiella tillgångar	-48	-1 107
Investeringar i immateriella tillgångar	0	0
Förvärv av dotterbolag, efter avdrag för förvärvade likvida medel	-77 066	0
Förändring värdepappersinnehav	6 000	10 502
Förändring långfristiga fordringar	0	0
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-71 114	9 395
Kassaflöde från finansieringsverksamheten		
Inlösen av aktier	0	0
Utdelning	0	0
Optioner	0	0
Emission	80 018	0
Långfristigt lån	35 000	0
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	115 018	0
Minskning/ökning likvida medel		
Årets kassaflöde	34 218	6 278
Kursdifferens i likvida medel	70	2
Likvida medel vid årets slut	40 561	51 898
Likvida medel vid årets slut	74 848	58 178

KONCERNENS FÖRÄNDRING EGET KAPITAL

2017/18

Belopp i TSEK	Aktiekapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående Balans 2016-09-01	50	-2 460	115 825	113 414
Periodens resultat			573	573
Valutakursdifferenser		-1 380		-1 380
Summa totalresultatet		-1 380	573	-807
Inlösen aktier				
Utdelning			-14 919	-14 919
Optioner			1 218	1 218
Utgående balans 2016-11-30	50	-3 840	102 697	98 907

	Aktiekapital	Reserver	Balanserat resultat	Summa eget kapital
Ingående Balans 2017-09-01	50	-3 840	102 697	98 907
Periodens resultat			-6 934	-6 934
Resultat hänförligt till emission Delinquent			-31 405	-31 405
Valutakursdifferenser		1 255		1 255
Summa totalresultatet		1 255	-38 340	-37 085
Ökning AK	450		-450	
Emission	47		111 377	111 424
Utgående balans 2017-11-30	547	-2 586	175 284	173 245

Belopp i TSEK	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016	1/9 2016 - 31/8 2017
Rörelsens intäkter			
Nettoomsättning	47 442	60 368	260 405
Aktiverat arbete för egen räkning	0	0	0
Övriga rörelseintäkter	295	214	2 759
Summa rörelsens intäkter	47 736	60 582	263 164
Rörelsens kostnader			
Råvaror och förnödenheter	-15 105	-17 963	-79 036
Avkastningsdriven marknadsföring	-17 620	-23 975	-111 146
Övriga externa rörelsekostnader	-8 690	-4 600	-23 913
Personalkostnader	-12 184	-10 421	-42 962
Summa Rörelsens kostnader	-53 600	-56 958	-257 057
EBITDA	-5 863	3 624	6 107
Av och nedskrivningar	-1 860	-1 760	-7 441
Rörelseresultat	-7 724	1 864	-1 335
Finansiella intäkter och kostnader			
Resultat från övriga värdepapper och långfristiga fordringar	0	517	521
Övr ränteintäkter och liknande	68	506	45
Räntekostnader och liknande poster	-11	-1	-652
Summa finansiella intäkter och kostnader	56	1 022	-86
Resultat efter finansiella poster	-7 667	2 886	-1 421
Skatter	0	-1 027	-949
Periodens resultat	-7 667	1 859	-3 770

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -
TILLGÅNGAR****2017/18**

Belopp i TSEK	30/11 2017	30/11 2016	31/8 2017
Intellektuella rättigheter	2 810	9 673	4 496
Summa immateriella tillgångar	2 810	9 673	4 496
Inventarier, verktyg och installationer	2 416	1 375	2 551
Summa materiella anläggningstillgångar	2 416	1 375	2 551
Andelar i koncernföretag	142 158	15 797	15 797
Andra långfristiga fordringar	1 782	1 782	1 782
Summa finansiella anläggningstillgångar	143 940	17 580	17 580
Summa anläggningstillgångar	149 166	28 628	24 626
Kortfristiga fordringar			
Kundfordringar	9 992	16 438	13 604
Övriga fordringar	2 766	3 765	1 847
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	18 571	22 266	19 701
Andra långfristiga värdepappersinnehav	13 004	6 000	19 004
Summa kortfristiga fordringar	44 332	48 469	54 156
SUMMA TILLGÅNGAR	241 750	133 254	116 306

**MODERBOLAGETS BALANSRÄKNING -
SKULDER OCH EGET KAPITAL****2017/18**

Amounts in KSEK	30/11 2017	30/11 2016	31/8 2017
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	547	50	50
Fritt eget kapital			
Årets resultat	0	11 843	-3 770
Periodens resultat	-7 667	1 859	0
Balanserad vinst	129 371	55 478	53 620
Summa eget kapital	122 251	69 229	49 900
Uppskjutna skatteskulder	40 120	38 720	40 120
Obeskattade reserver	40 120	38 720	40 120
Övriga långfristiga skulder	35 000	0	0
Summa långfristiga skulder	35 000	0	0
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	8 412	5 753	12 992
Skulder till koncernföretag	1 203	2 275	1 210
Övriga skulder	26 373	4 327	2 073
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	8 391	12 950	10 011
Summa kortfristiga skulder	44 379	25 305	26 286
SUMMA SKULDER OCH EGET KAPITAL	241 750	133 254	116 306

Term	Beskrivning
Nettoomsättning	Total spelintäkt från försäljning i spel samt annonsering. För försäljning i spel redovisar MAG hela intäkten och plattformens andel som en avgående kostnadspost (plattformavgift).
Försäljning i spel	Värdet av köp gjorda i någon av spelapparna på Google play eller Apple App store,
Annonsering	Intäkter från annonser i spelen
Plattformavgifter	30% av intäkter från försäljning i spel avgår till plattformen, främst Google play och Apple App store.
Bidrag från spelen	Nettoomsättning minus plattformavgifter (främst till Google och Apple) minus utgifter för avkastningsdriven marknadsföring
EBITDA	Rörelseresultat före finansiella poster, skatter, avskrivningar och nedskrivningar
Soliditet	Eget kapital i procent av totalt kapital
DAU	Medelvärde av dagligt aktiva spelare (Daily Active Users) under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens DAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar mer än ett spel på endag räknas en gång per spel.
MAU	Average Monthly Active Users under perioden. Räknas som summan av de enskilda spelens MAU på ett sådant sätt att en spelare som spelar flera spel under månaden räknas en gång per spel. Värdet är ett snitt över periodens månader
MUP	Average Monthly Unique under perioden är totala antalet spelare som gör ett eller flera köp i ett spel. Räknas som summan av de enskilda spelens MUP. Värdet är ett snitt över periodens månader.
ARPDau	Medelvärde av nettoomsättningen per dagligt aktiv användare (DAU). Räknas om inget annat anges i US cents

NOT 1: FÖRDELNING AV NETTOOMSÄTTNINGEN

Belopp i TSEK	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016	1/9 2016 - 31/8 2017
Försäljning i spel	40 027	46 860	210 941
Annonsintäkter	12 921	13 508	49 460
Övrigt	42	0	4
Totalt	52 990	60 368	260 405

NOT 2: FÖRSÄLJNINGSKOSTNADER

Belopp i TSEK	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016	1/9 2016 - 31/8 2017
Avgifter till plattform	-12 006	-14 042	-63 283
Övriga försäljningskostnader	-3 883	-3 896	-15 667
Totalt försäljningskostnader	-15 889	-17 938	-78 950

NOT 3: JUSTERAT EBITDA OCH RESULTAT FÖRE SKATT

Belopp i TSEK	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016	1/9 2016 - 31/8 2017
EBITDA	-32 557	8 827	27 097
Noteringskostnader	2 628	0	0
Förvärvskostnader	976	0	0
Kostnader för emission (714 175 aktier till kvotvärde nov 2017)	31 405	0	0
Justerad EBITDA	2 452	8 827	27 097
Resultat före skatt	-38 356	4 632	3 552
Noteringskostnader	2 628	0	0
Förvärvskostnader	976	0	0
Kostnader för emission (714 175 aktier till kvotvärde nov 2017)	31 405	0	0
Justerad resultat före skatt	-3 347	4 632	3 552

NOT 4: FÖRVÄRV AV FEO MEDIA AB

Den 7 november förvärvades 100% av aktierna i FEO Media AB och bolaget sedan kvartalet ett helägt dotterbolag i koncernen. FEO Media AB står bakom det i triviakategorin mycket framgångsrika spelet Quizkampen. Quizkampen publiceras på Google play och Apple appstore och har sin största publik i Tyskland, där spelet går under namnet QuizDuel.

Förvärvet gjordes kontant med betalning om 85 MSEK den 7 november och en tilläggsköpeskillning som preliminärt värderas till 25 385 TSEK och väntas betalas under första halvan av 2018. Tilläggsköpeskillningen är preliminär och fastställs med en sk closing balance sheet. En sista betalning om 15,000 TSEK sker under 2018, dessa medel ligger i escrow och är inte inräknade i koncernens balansräkning.

FEO Media är en av de ledande aktörerna i Europa avseende spel inom kategorin trivia och förvärvet väntas ha ett flertal positiva effekter på koncernen. Omsättning, bidrag samt EBITDA får starka tillskott, antal spelare mer än dubblas från tidigare nivå. MAG Interactive etablerar sig vidare på en ny marknad och i en ny kategori.

En preliminär förvärvsanalys presenteras nedan. Förvärvspriset såväl som verkliga värden är preliminära och kan komma att justeras vid fortsatt analys av de förvärvade nettotillgångarna.

Belopp i TSEK	Preliminär förvärvsanalys
Köpeskillning per 7 november 2017	
Likvida medel	125 385
Summa köpeskillning	125 385
Redovisade belopp på identifierbara förvärvade tillgångar och övertagna skulder	
Aktiekapital	50
Resultat hänförligt upp till förvärv	23 460
Förvärvat eget kapital	12 154
Immateriella tillgångar	37 600
Summa	73 264
Goodwill	52 121

FEO Medias bidrag till koncernens nettoomsättning var 6,643 TSEK och bidraget till EBITDA och justerat EBITDA var 2,215 TSEK under perioden. Om FEO Media skulle ha varit konsoliderat från 1a september 2017 så skulle bidraget till nettoomsättningen ha uppgått till 15 988 TSEK och bidraget till EBITDA, justerat EBITDA ha uppgått till 4,576 TSEK. Transaktionskostnader om 976 TSEK belastar i tillägg koncernens resultat under perioden. Goodwill motsvarande 52,121 TSEK som uppkom i samband med affären underbyggs av faktorer som är hänförliga de synergier som väntas uppkomma.

FEO Media ABs bidrag till perioden

Belopp i TSEK	MAG Interactive Exkl FEO Media AB Sep-Nov 2017	FEO Media AB bidrag till perioden	Koncernen Sep-Nov 2017
Nettoomsättning	46 347	6 643	52 990
Bidrag	16 962	6 274	23 236
Personalkostnad	-11 767	-2 867	-14 634
EBITDA	-34 772	2 215	-32 557

Bidrag till perioden om FEO Media konsoliderats från 1 september

Belopp i TSEK	MAG Interactive Exkl FEO Media AB Sep-Nov 2017	FEO Media AB Sep-Nov 2017	Konsoliderat från 1a september Sep-Nov 2017
Nettoomsättning	46 347	15 988	62 335
Bidrag	16 962	15 120	32 082
Personalkostnad	-11 767	-8 230	-19 997
EBITDA	-34 772	4 576	-30 196
Noteringskostnader	2 628		2 628
Förvärvskostnader	976		976
Tilläggsköpeskillning	31 405		31 405
Justerat EBITDA	237	4 576	4 813
KPIs			
DAU (k)	1 337	1 596	2 933
MAU (k)	5 835	5 182	11 017
MUP (k)	121	29	150
ARPDau US cents	4,7	1,3	2,9

NOT 5: ÖVRIGA EXTERNA KOSTNADER

Belopp i TSEK	1/9 - 30/11 2017	1/9 - 30/11 2016	1/9 2016 - 31/8 2017
Kostnader relaterade till förvärv av MAG Games Ltd	-31 405	0	0
Kostnader hänförliga till IPO	-2 518	0	0
Kostnader hänförliga till förvärv FEO Media AB	-976	0	0
Övriga externa kostnader	-6 343	-4 563	-23 740
Totalt övriga externa kostnader	-41 242	-4 563	-23 740

NOT 6: VÄRDERING VERKLIGT VÄRDE

Tabellen nedan visar finansiella instrument värderade till verkligt värde, utifrån hur klassificeringen i verkligt värdehierarkin gjorts. De olika nivåerna definieras enligt följande:

- Noterade priser (ojusterade) på aktiva marknader för identiska tillgångar eller skulder (nivå 1)
- Andra observerbara data för tillgången eller skulden än noterade priser inkluderade i nivå 1, antingen direkt (dvs. som prisnoteringar) eller indirekt (dvs. härledda från prisnoteringar) (nivå 2).
- Data för tillgången eller skulden som inte baseras på observerbara marknadsdata (dvs. ej observerbara data) (nivå 3)

Följande tabell visar koncernens finansiella tillgångar och skulder värderade till verkligt värde per respektive balansdag:

Finansiella tillgångar värderade till verkligt värde via resultaträkningen	30/11 2017	30/11 2016	31/8 2017
Andra kortfristiga värdepapper (nivå 1) TSEK	13 282	5 976	19 018
Summa tillgångar	13 282	5 976	19 018

NOT 7: TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Som slutbetalning för köpet av Delinquent Interactive Ltd i juni 2015 så utgavs 714 175 aktier under november. Emissionen gjordes till kvotvärde och resultateffekten av detta redovisas i resultaträkning. En av de forna ägarna av MAG Games Ltd, David Amor, är nu medlem i ledningsgruppen i MAG Interactive

	Emission	TSEK
Emmitterade aktier	714 175	
Kvotvärde	0,025974	18 550
Marknadsvärde	44	31 423 700
Överkursfond	18,55	
Ej registrerat aktiekapital	18 550	
Resultateffekt	31 405 131,45	TSEK

GOOD TIMES